

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN  
GAME PUZZLE DENGAN MODEL VISUAL AUDITORY KINESTHETIC  
(VAK) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA  
SMK PADA MATERI TOPOLOGI JARINGAN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai Gelar Sarjana

S-1 Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer



disusun oleh:

Sri Mulya

1407281

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER**

**FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM**

Sri Mulya, 2020

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN GAME PUZZLE  
DENGAN MODEL VISUAL AUDITORY KINESTHETIC (VAK) UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA SMK PADA MATERI TOPOLOGI JARINGAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2018**

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN  
BERBANTUAN *GAME PUZZLE* DENGAN MODEL *VISUAL AUDITORY  
KINESTHETIC (VAK)* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
KOGNITIF SISWA SMK PADA MATERI TOPOLOGI JARINGAN**

Oleh

Sri Mulya

1407281

Sebuah Skripsi yang Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan  
Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

©Sri Mulya 2018

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2018

Sri Mulya, 2020

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN *GAME PUZZLE*  
DENGAN MODEL *VISUAL AUDITORY KINESTHETIC (VAK)* UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA SMK PADA MATERI TOPOLOGI JARINGAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

Hak Cipta Dilindungi Undang – Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa ijin dari peneliti

**SRI MULYA**

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN  
BERBANTUAN *GAME PUZZLE* DENGAN MODEL *VISUAL AUDITORY  
KINESTHETIC* (VAK) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
KOGNITIF SISWA SMK PADA MATERI TOPOLOGI JARINGAN**

**disetujui dan disahkan oleh pembimbing:**

**Pembimbing I**

**Prof. Dr. Munir , M.IT.  
NIP 196603252001121001**

**Pembimbing II**

**Enjun Junaeti, S.Si, M.Si  
NIP 198512202012122002**

Sri Mulya, 2020

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN *GAME PUZZLE*  
DENGAN MODEL *VISUAL AUDITORY KINESTHETIC* (VAK) UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA SMK PADA MATERI TOPOLOGI JARINGAN**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

**Mengetahui,**  
**Ketua Departemen Pendidikan Ilmu Komputer**

**Prof. Dr. Munir , M.IT.**  
**NIP 196603252001121001**

Sri Mulya, 2020  
**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN GAME PUZZLE  
DENGAN MODEL VISUAL AUDITORY KINESTHETIC (VAK) UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA SMK PADA MATERI TOPOLOGI JARINGAN**  
Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)